

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman yang terus berkembang, tidak luput pula dari perkembangan ilmu teknologi yang melesat cepat. Pada zaman yang sudah serba canggih, setiap kegiatan yang dilakukan manusia tidak terlepas dari teknologi. Teknologi tercipta untuk mempermudah dan membantu manusia dalam melakukan semua kegiatan yang dilakukannya. Produk dari teknologi berupa perangkat komunikasi menjadi salah satu *favorite product* yang digunakan manusia dalam menunjang kehidupannya, bahkan hubungan di antara keduanya sangat erat dan akan sulit untuk dilepaskan apabila penggunaanya sudah memiliki ketergantungan terhadapnya. Pengaruh teknologi bukan hanya dirasakan oleh orang-orang dewasa saja, bahkan teknologi juga sudah mempengaruhi kehidupan anak-anak. Terutama dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran anak.

Budiman (2017, hlm. 41) mengemukakan bahwa pengaruh teknologi informasi terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari lagi pada era globalisasi ini. Karena tuntutan global, maka dunia pendidikan harus selalu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, dengan sebuah harapan untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut berujuan agar siswa memahami belajar dengan komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*), artinya siswa dapat mempelajari mengenal istilah-istilah yang digunakan pada teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk membantu siswa dalam proses belajarnya, dan kemampuan ini dikenal dengan istilah literasi digital (*digital literacy*).

Dalam *roadmap* UNESCO (2015-2020) (dalam Kristy, R.D., Hayatin, N & Wahyuni, E.D 2019, hlm.48), literasi digital menjadi pilar penting untuk masa depan pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Day & Qodariah (2018:5) di dalam jurnalnya, bahwa kemampuan literasi tidak dapat terpisah pada era digital ini, karena keduanya berkaitan satu sama lain dalam hal

menemukan cara untuk memperoleh informasi yang dapat dimanfaatkan dengan bijak dan beretika. Literasi digital juga dapat diartikan sebagai kemampuan membaca, memahami dan menganalisis berbagai macam sumber digital. Pada era modern dan serba canggih sekarang ini, Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak dari perkembangan teknologi itu sendiri. Media sosial dan perangkat digital lainnya sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat. Dengan perkembangan digital yang cukup kuat di era globalisasi ini, hal tersebut akan berdampak terhadap perilaku masyarakat yang akan bergeser/berubah. Maka, kebutuhan dalam menggali informasi dengan media digital, harus didukung oleh kecerdasan dalam penggunaan media itu sendiri, dengan cara memilah konten yang ada.

Salah satu perangkat digital yang telah menjadi sebuah kebutuhan bagi semua orang dan juga salah satu media yang biasa digunakan dalam membantu anak untuk literasi digitalnya ini disebut dengan *smartphone*. *Smartphone* yang merupakan salah satu media untuk membantu anak dalam belajarnya, memiliki dua jenis penggunaan. Menurut Al-Ayouby (2017, hlm.14), terdapat dua jenis penggunaan *smartphone* oleh anak, yaitu sebagai media hiburan dan sebagai media belajarnya. Penggunaan *smartphone* sebagai media hiburan bagi anak adalah anak menggunakan *smartphone* tersebut untuk kesenangannya, seperti bermain game dan menonton video di aplikasi yang telah tersedia pada *smartphone* tersebut, seperti *YouTube*. Penggunaan *smartphone* sebagai media hiburan untuk anak apabila digunakan dalam waktu yang cukup lama, sering dilakukan dan tanpa adanya pengawasan oleh orang dewasa akan membawa pengaruh negatif bagi anak dan membuat anak menjadi kecanduan.

Dampak negatif yang akan dirasakan adalah anak akan terlalu asyik dengan dunianya dan mengabaikan segala sesuatu yang ada di sekitarnya, seperti anak akan menjadi malas untuk bergerak dan berkreasi, mengacuhkan orang di sekitarnya, malas belajar, sulit bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya dan lain sebagainya. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *smartphone*. Karena apabila orang tua tidak mengawasi dan membatasi penggunaan *smartphone* pada anak, maka anak tersebut akan merasa bebas dalam menggunakan *smartphone* dan berdampak kecanduan pada anak tersebut.

Jenis penggunaan *smartphone* sebagai media belajar untuk anak adalah anak menggunakannya untuk menggali informasi sebagai bentuk rasa keingintahuan anak terhadap suatu materi pelajaran yang ingin diketahuinya, dan juga ada yang menggunakannya untuk melakukan bimbel *online*, sehingga penggunaan *smartphone* yang seperti ini akan memberikan pengaruh positif untuk anak dan tentunya disertai dengan pengawasan orang tua. Manfaat positif yang didapatkan dari penggunaan *smartphone* cukup banyak, seperti yang dikatakan oleh Hadiwidjodjo (dalam Al-Ayouby, 2017) bahwa dengan adanya teknologi, maka dapat mempermudah komunikasi. Salah satu produk yang dihasilkan dengan teknologi yang canggih adalah *smartphone*. Dengan adanya *smartphone*, semua orang dapat berkomunikasi dengan mudah. *Smartphone* juga dapat membuat anak menjadi lebih kreatif (keberagaman informasi yang disajikan dalam *smartphone*, dapat membantu anak dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitasnya). *Smartphone* juga membantu anak dalam mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan, seperti hal yang sering orang tua terapkan kepada anak-anaknya, yaitu bermain sambil belajar. Pada usianya, anak memang masih ingin memfokuskan dirinya untuk bermain. Tetapi juga anak harus tetap melakukan sebuah proses pembelajaran, yang bisa dilakukannya dengan bermain sambil belajar.

Dari kedua jenis penggunaan *smartphone* seperti yang telah dipaparkan di atas, pada nyatanya anak lebih banyak menggunakan *smartphone* sebagai media hiburannya dibandingkan untuk proses belajarnya, yang dimana *smartphone* dijadikan sebuah media bagi anak untuk menerapkan kemampuan literasi digital yang dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Hal di atas sudah terbukti berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Al-Ayouby, (2017) dari hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa *smartphone* lebih dimanfaatkan sebagai media hiburan bagi anak-anak, untuk bermain *game* dan menonton video di *YouTube*, dan bukan menjadikannya sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang tua. Sedangkan, penggunaan *smartphone* sebagai media belajarnya pun jarang sekali digunakan. Waktu penggunaan *smartphone* oleh anak usia dini pada masa sekarang, bukan lagi tergolong dalam kategori rendah yaitu 15-30 menit, bahkan terdapat anak yang menggunakan *smartphone*-nya hingga 120 menit.

Tidak hanya itu, di setiap harinya anak-anak dapat memainkan *smartphone*-nya lebih dari satu kali pemakaian, yaitu anak-anak bisa memainkan *smartphone*-nya hingga tiga kali dalam satu hari. Dengan demikian, anak-anak dalam penggunaan *smartphone*-nya termasuk ke dalam kategori sering. Hal tersebut tentu akan berdampak pada anak menjadi kecanduan terhadap *smartphone*, karena menggunakannya secara berlebihan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di lingkungan masyarakat, tepatnya di Desa Setu Wetan, Kabupaten Cirebon. Di sana, tidak sedikit orang tua yang membiarkan anak-anaknya memainkan *smartphone* sesukanya, tanpa adanya pengawasan, batasan, ataupun peringatan kepada anak untuk tetap menggunakan *smartphone* sebagai media belajarnya dan memilah konten yang dilihat oleh anak. Bahkan di desa tersebut, jarang sekali terlihat anak-anak bermain di luar rumah bersama teman sebayanya, namun mereka lebih memilih untuk diam di dalam rumah dan bermain dengan *smartphone*-nya. Dari studi pendahuluan yang sudah dilakukan, peneliti banyak menemukan anak menggunakan *smartphone*-nya sebagai media hiburan. Saat melakukan observasi ke rumah anak yang memiliki kecanduan terhadap *smartphone*, dua orang anak terlihat sedang asyik bermain *game* dan tiga orang anak lagi terlihat sedang asyik menonton video di *YouTube*. Saat melakukan sedikit percakapan bersama kelima orang tua dari anak-anak tersebut, ternyata memang kelima anak menggunakan *smartphone*-nya bisa lebih dari 3 jam / harinya dan tidak terhitung berapa kali anak tersebut bermain dengan *smartphone*-nya. Pada saat anaknya bermain *smartphone*, orang tua hanya membiarkan saja tidak melakukan pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* oleh anak, tidak membatasi, bahkan tidak mengingatkan anak untuk belajar. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi anak dalam belajar dan motivasi belajar kelima anak tersebut dapat dikatakan rendah. Hal tersebut dibenarkan oleh orang tuanya yang mengatakan bahwa, jika anak diminta untuk belajar saat ingin UTS/UAS, anak malah terlihat malas dan ingin cepat menyudahi belajarnya, lalu melanjutkan bermain *smartphone*.

Pemaparan di atas itu diperkuat dengan adanya penelitian lain yang menyebutkan bahwa, jenis penggunaan *smartphone* sebagai media hiburan dapat mempengaruhi motivasi belajar anak. Anak usia 10 sampai 19 tahun

masih banyak menggunakan *smartphone* sebagai media hiburannya, seperti bermain *game* dibandingkan dengan menggunakannya sebagai media pembelajaran, seperti mencari tambahan materi pelajaran, yang tentunya hal tersebut merupakan pengaruh atau dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajarnya (Ali, dkk. 2019; Sobon, dkk. 2019; Masfia & Putri, 2019; Mussarifah, 2018).

Mulai dari fenomena yang ada di lingkungan masyarakat, hingga keempat hasil riset yang secara keseluruhan menyatakan bahwa anak lebih banyak menggunakan *smartphone* sebagai media hiburannya yang berdampak menjadikan anak tersebut adiktif terhadap *smartphone*, berbanding terbalik dengan data yang ada. Kementerian Komunikasi dan Informatika dan didukung oleh UNICEF telah menyelenggarakan sebuah proyek multi-negara dengan nama program *Digital Citizenship Safety*. Dari program tersebut dilakukan studi yang menganalisis aktivitas dan perilaku *online* dikalangan anak dan remaja. Studi tersebut mengambil sampel pada kelompok usia 10 sampai 19 tahun, yang merupakan populasi besar dari 43,5 juta anak-anak dan remaja (Unicef, 2014). Dari hasil studi tersebut didapatkan angka statistik sebesar 80% responden menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah.

Berangkat dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di lingkungan masyarakat Desa Setu Wetan, Kabupaten Cirebon dan hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan kecenderungan dampak negatif *smartphone* pada motivasi belajar anak, maka pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis bagaimana pengaruh adiktif *smartphone* yang berdampak positif pada motivasi belajar anak, dan yang akan digali dalam penelitian ini adalah dinamika perilaku anak tentang bagaimana perilaku anak dalam menggunakan *smartphone*, sehingga anak bisa menjadikan *smartphone* sebagai motif positif untuk belajar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil perilaku adiktif penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa sekolah dasar?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa sekolah dasar yang sering menggunakan *smartphone*?
3. Bagaimana pengaruh dari perilaku adiktif *smartphone* siswa sekolah dasar terhadap motivasi belajarnya?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai profil perilaku adiktif penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai motivasi belajar siswa sekolah dasar yang sering menggunakan *smartphone*.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis mengenai pengaruh perilaku adiktif *smartphone* siswa sekolah dasar terhadap motivasi belajarnya.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan dan menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan tentang pengaruh adiktif penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Serta menambah referensi bagi pembaca dalam memahami permasalahan seputar motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh teknologi.

2. Secara Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan bagi orang tua dalam mengawasi serta berupaya dalam meminimalisir penggunaan *smartphone* pada anak yang bersifat negatif yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak. Serta kebijakan sekolah mengenai pelarangan bagi siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah.

### 3. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru:

Dapat memantau terus motivasi belajar siswa saat di kelas dan terus mengingatkan siswa untuk tetap menjaga motivasi belajarnya di rumah, serta mengingatkan siswa untuk memanfaatkan *smartphone* secara optimal sebagai media belajarnya, untuk mempermudah siswa dalam proses belajarnya, sehingga dapat membawa pengaruh positif terhadap motivasi belajarnya.

#### b. Bagi Siswa:

Memberikan pembelajaran sekaligus masukan untuk siswa mengenai penggunaan *smartphone* secara bijak akan dapat menghasilkan pengaruh yang baik terhadap motivasi belajarnya.

#### c. Bagi Orang tua:

Dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih untuk orang tua mengenai penggunaan *smartphone* yang positif bagi anak. Serta dapat membantu orang tua dalam menangani anak dengan kecanduan *smartphone*.

#### d. Bagi Peneliti:

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh adiktif *smartphone* yang berdampak positif terhadap motivasi belajar anak, serta memahami dinamika perilaku anak dalam menggunakan *smartphone* dan menjadikan *smartphone* sebagai motif positif untuk belajar.

### 4. Secara Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pengaruh adiktif *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar sehingga dapat menjadi rekomendasi bagi berbagai pihak untuk membantu anak yang kecanduan *smartphone* dalam menjadikan *smartphone* sebagai motif belajar yang positif.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi di dalam skripsi terdiri dari lima BAB yang memiliki pembahasan berbeda-beda pada setiap BAB nya.

Pada BAB I Pendahuluan terdiri dari lima sub bab yakni latar belakang masalah, peneliti memaparkan mengenai peran teknologi dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi untuk menggali kemampuan anak dengan melibatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam belajarnya, yang disebut dengan kemampuan literasi digital (*digital literacy*), jenis penggunaan *smartphone* oleh anak, fenomena di lapangan terkait penggunaan *smartphone* oleh anak berdampak negatif terhadap motivasi belajar anak, dan hasil riset sebelumnya mengenai adiktif *smartphone* dapat mempengaruhi motif belajar siswa. Kemudian posisi peneliti dalam penelitian ini akan menganalisis pengaruh adiktif *smartphone* yang dapat berdampak positif pada motivasi belajar anak, serta peneliti juga akan menggali dinamika perilaku anak tentang bagaimana perilaku anak dalam menggunakan *smartphone*, sehingga anak bisa menjadikan *smartphone* sebagai motif positif untuk belajarnya.. Di samping itu, Bab ini dibahas mengenai rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian yaitu mengenai profil perilaku adiktif penggunaan *smartphone* sebagai media belajar siswa sekolah dasar, motivasi belajar siswa sekolah dasar yang sering menggunakan *smartphone*, serta pengaruh dari perilaku adiktif *smartphone* siswa sekolah dasar terhadap motivasi belajarnya. Manfaat penelitian untuk menerangkan hasil penelitian yang akan berguna dalam proses menangani kasus serupa bagi pihak yang terkait yang ada di lingkungan anak yaitu : sekolah, rumah, guru, orang tua, dan siswa. Sub bab terakhir pada Bab 1 Pendahuluan yaitu struktur organisasi skripsi untuk menjabarkan setiap Bab yang terdapat dalam skripsi.

Pada BAB II dalam skripsi merupakan kajian pustaka yang membahas tentang teori perkembangan belajar siswa SD, motivasi belajar siswa usia SD, karakteristik, fungsi dan manfaat *smartphone*, perilaku adiktif pada siswa SD, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Pada BAB III dalam skripsi membahas tentang metodologi penelitian. Di dalamnya memuat metode penelitian dan desain penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode campuran dengan desain sekuensial eksploratori. Selain itu, memuat subjek penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian dan pengumpulan data yang memuat *checklist* observasi, pedoman wawancara, dan angket. Lalu selanjutnya



memuat prosedur penelitian dan analisis data pada penelitian yang digunakan yaitu teknik kualitatif dan kuantitatif menurut Creswell (2016, hlm. 217).

Pada BAB IV ini dipaparkan mengenai hasil dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan dari berbagai temuan yang terjadi di lapangan.

Pada BAB V memuat simpulan dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.